

**PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE**  
**a.s. 2019/ 2020**

Classe: III media    Disciplina: **Alternativa**

Docente: Francesco Neto

numero ore settimanali: **1**

**METODOLOGIE**

<input type="checkbox"/> Lezione frontale <i>(presentazione di contenuti e dimostrazioni logiche)</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Cooperative learning <i>(lavoro collettivo guidato o autonomo)</i>
<input checked="" type="checkbox"/> Lezione interattiva <i>(discussioni sui libri o a tema, interrogazioni collettive)</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Problem solving <i>(definizione collettiva)</i>
<input checked="" type="checkbox"/> Lezione multimediale <i>(utilizzo dell'Aula TEAL, di PPT, di audio video)</i>	<input type="checkbox"/> Attività di laboratorio <i>(esperienza individuale o di gruppo)</i>
<input checked="" type="checkbox"/> Lezione/applicazione	<input checked="" type="checkbox"/> Percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento
<input checked="" type="checkbox"/> Lettura e analisi diretta dei testi	<input checked="" type="checkbox"/> Flipped classroom
<input type="checkbox"/> Esercitazioni pratiche	<input checked="" type="checkbox"/> Spaced learning
<input type="checkbox"/> Debate	<input type="checkbox"/> Altro _____

## MEZZI, STRUMENTI, SPAZI

<input type="checkbox"/> Libri di testo	<input checked="" type="checkbox"/> iPad/tablet	<input checked="" type="checkbox"/> Cineforum
<input type="checkbox"/> Altri libri	<input checked="" type="checkbox"/> Aula TEAL	<input type="checkbox"/> Mostre
<input checked="" type="checkbox"/> Dispense, schemi	<input checked="" type="checkbox"/> Computer	<input type="checkbox"/> Visite guidate
<input type="checkbox"/> Biblioteca	<input checked="" type="checkbox"/> Laboratorio di informatica	<input type="checkbox"/> Altro _____

## TIPOLOGIA E NUMERO DI VERIFICHE

		1°periodo	2°periodo	Numero previsto
<input type="checkbox"/> Analisi del testo	<input type="checkbox"/> Test strutturato			Interrogazioni
<input type="checkbox"/> Saggio breve	<input type="checkbox"/> Risoluzione di problemi	1	1	Simulazioni
<input type="checkbox"/> Articolo di giornale	<input type="checkbox"/> Prova grafica / pratica			Prove scritte
<input type="checkbox"/> Tema - relazione	<input type="checkbox"/> Interrogazione	1	1	Test (di varia tipologia)
<input type="checkbox"/> Test a risposta aperta	<input type="checkbox"/> Simulazione colloquio			Prove grafiche
<input type="checkbox"/> Debate	<input checked="" type="checkbox"/> Produzioni testuali e multimediali degli studenti	1	1	Prove pratiche

## CRITERI DI VALUTAZIONE

Per la valutazione saranno adottati i criteri stabiliti dal PTOF d'Istituto. La valutazione terrà comunque conto di:

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Comportamento  | <input checked="" type="checkbox"/> Rispetto dei tempi di consegna                     |
| <input checked="" type="checkbox"/> Partecipazione | <input checked="" type="checkbox"/> Livello individuale di acquisizione di conoscenze  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Frequenza      | <input checked="" type="checkbox"/> Livello individuale di acquisizione di abilità     |
|  | <input checked="" type="checkbox"/> Livello individuale di acquisizione di competenze  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Impegno        | <input checked="" type="checkbox"/> Progressi compiuti rispetto al livello di partenza |
| <input checked="" type="checkbox"/> Interesse      | <input type="checkbox"/> <u>Altro</u> : costanza nello studio...                       |

## ATTIVITÀ DI RECUPERO PREVISTE

- Recupero in itinere e studio individuale
- Sportello
- Corsi di recupero a fine quadrimestre organizzati dalla scuola

## ATTIVITÀ PREVISTE PER LA VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE

- Approfondimenti tematici e test a difficoltà progressiva
- Partecipazione a concorsi e/o mostre
- Partecipazione ai Giochi matematici - Giochi Sportivi Studenteschi -

Altro \_\_\_\_\_

## UNITÀ DI APPRENDIMENTO concordate nei Consigli di classe

*Il Consiglio di Classe stabilisce i seguenti lavori da sviluppare e/o approfondire insieme ad altre discipline (progetti, lavori multimediali, visite didattiche, ecc):*

*attualmente non previste, ma non si esclude di programmarle in itinere*

## COMPETENZE GENERALI

(La programmazione mette in evidenza, per ogni competenza prevista, le conoscenze e le abilità che si ritengono essenziali)

per la classe, in accordo con le indicazioni nazionali.)

C1: Comprendere l'evoluzione degli strumenti di comunicazione utilizzati dall'uomo nella storia e la loro portata socioculturale.

C2: Essere in grado approcciarsi con cognizione di causa e positivamente al web come fonte di arricchimento personale e collettivo e non come strumento di offesa o prevaricazione.

C3: Saper riflettere problematicamente intorno al concetto di "verità" come prodotto culturale, filosofico, sociale, mediatico in relazione ai vari ambiti del sapere e della comunicazione in cui esso si esplica.

C4: Comprendere l'importanza della narrazione multimediale e transmediale come strumento di arricchimento e potenziamento euristico

C5: Padroneggiare le competenze di base relative al Digital Storytelling

C6: Conoscere le principali modalità di narrazione utili allo sviluppo di presentazioni didattiche o personali

C7: Comprendere e problematizzare i contenuti di un testo divulgativo o informativo di vario genere.

C8: Saper distinguere un'informazione vera da una verosimile o esplicitamente fasulla.

C9: Saper esercitare il proprio senso critico e la propria autonomia di giudizio in relazione alle informazioni che ci vengono date su determinati temi o problematiche.

C10: Sapersi orientare alla ricerca di fonti affidabili attraverso le quali approfondire le nostre conoscenze sulla realtà che ci circonda.

C11: Comprendere l'importanza della privacy e dell'attenzione alla divulgazione dei nostri contenuti online

C12: Essere in grado di costruire un testo narrativo di varia natura a partire dal materiale reperito online

C13: Essere in grado di produrre narrazioni di vario tipo (presentazione didattica, canzone, poesia, testo argomentativo, articolo di cronaca, biografia) padroneggiando i diversi stili e registri comunicativi possibili

## MODULO DI APPRENDIMENTO 1

### L'importanza cognitiva del Digital Storytelling

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	TEMPI
C1, C2, C4, C5, C6, C7, C9, C10, C13	Essere in grado di operare astrazioni da casi specifici  Saper narrare in senso lato  Sapersi orientare all'interno degli strumenti digitali utili alla costruzione di narrazioni	Cosa significa "storytelling"  Perchè il digital storytelling favorisce i collegamenti euristici ed interdisciplinari  Cos'è una narrazione, cosa si può narrare?  Quali supporti rendono una storia o un testo "digitale"	Settembre-ottobre

## MODULO DI APPRENDIMENTO 2

### Le diverse modalità di narrazione multimediale e transmediale

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	<i>tempi</i>
C2, C4, C5, C6, C7, C9, C12, C13	<p>Saper costruire una storia ad anello “monomitica”</p> <p>Saper costruire una storia “a montagna”</p> <p>Saper costruire una storia a “cerchi concentrici”</p> <p>Saper decostruire gli elementi narrativi delle serie televisive in nuclei tematici funzionali alla didattica</p>	<p>Le 8 tecniche classiche di storytelling da tradurre in digitale</p> <p>La composizione “monomitica”</p> <p>La composizione “a montagna”</p> <p>La composizione a “cerchi concentrici”</p> <p>Digital storytelling e serie televisive: un rapporto possibile?</p>	Ottobre-novembre-dicembre

## MODULO DI APPRENDIMENTO 3

### Le piattaforme digitali utili alla produzione di elaborati in modalità “Digital Storytelling”

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	<i>tempi</i>
C1, C2, C4, C5, C6	Saper utilizzare l'applicazione simplemind (o sue alternative analoghe) per costruire mappe mentali	Esplorazione di simplemind lite  Esplorazione di Scratch	Novembre-febbraio
	Saper utilizzare con competenze di base (in crescendo) Scratch	Esplorazione di Prezi  Esplorazione di Edpuzzle	
	Saper utilizzare con competenze di base (in crescendo) Prezi	Esplorazione di Dropbox  Esplorazione di GoogleDrive	
	Saper utilizzare con competenze di base (in crescendo) Edpuzzle		
	Saper utilizzare con competenze di base (in crescendo) dropbox		
	Saper utilizzare con competenze di base (in crescendo) GoogleDrive		

## MODULO DI APPRENDIMENTO 4

### Cosa narrare, come narrare? Dall'autobiografia al prodotto digitale pensato per la presentazione in pubblico

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	<i>tempi</i>
C1, C2, C3, C7, C8, C9, C10, C11, C12, C13	<p>Sapersi orientare nell'esplorazione di fonti di informazione di tipo informale o non strettamente "ufficiali" o istituzionalizzate</p> <p>Saper distinguere un "prodotto informale" di buona qualità, spendibile sul piano didattico dal semplice intrattenimento</p>	<p>In questo modulo gli studenti apprendono come operare una selezione dei contenuti di tipo "testo-contesto" approcciando diversi tipi di linguaggio e valutandone i contesti di applicazione</p> <p>L'autobiografia digitale</p> <p>Il blogging</p> <p>Il vlogging</p> <p>Gli youtubers in che rapporto si collocano rispetto al digital storytelling?</p>	Febbraio-marzo



### MODULO DI APPRENDIMENTO 5

#### La “contents organization” dal *maremagnum* dei contenuti utilizzabili alla selezione finalizzata

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	<i>tempi</i>
C1, C2, C3, C7, C8, C9, C10, C11, C12, C13	Essere in grado di filtrare criticamente i contenuti che si trovano online, selezionando quelli che possono produrre risultati dal punto di vista didattico	<p>Gli alunni sanno definire le varie tipologie di “contenuti” e i luoghi fisici e/o virtuali in cui essi si trovano: giornali, riviste, blog, audiovideo, produzioni artistiche di varia natura</p> <p>Gli alunni sono in grado di utilizzare le suddette definizioni per la costruzione di narrazioni specifiche o inter/multi disciplinari</p>	Aprile

## MODULO DI APPRENDIMENTO 6

### Creatività e ricerca: perchè il gioco può incontrare il rigore scientifico

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	tempi
C1, C2, C3, C4, C5, C6, C7, C8, C9, C10, C11, C12, C13	Essere in grado di empatizzare con un contenuto digitale di tipo autobiografico  Comprendere l'importanza del principio di piacere al fine di ottenere i risultati sperati da un impegno applicato a qualsiasi campo del sapere	Gli studenti sono in grado di riconoscere il valore euristico del gioco in relazione alla costruzione di contenuti validi per la didattica  Gli studenti comprendono che impegno e divertimento non sono tra loro antitetici attraverso una selezione di video, soprattutto testimonianza in modalità conferenza TEDx di coetanei o di personalità del mondo della cultura, dello spettacolo, dello sport	Maggio-giugno

**NOTE ed OSSERVAZIONI:** La programmazione di Alternativa potrà subire lievi variazioni in funzione delle esigenze didattiche del docente e del gruppo classe, sempre in maniera concordata e con adeguato preavviso rispetto ai tempi previsti per ciascun modulo di apprendimento e le relative prove di consolidamento delle conoscenze. Ogni dettaglio di quanto svolto, in aggiunta o in parziale deroga alla programmazione, sarà indicato nel programma di fine anno.

Si allega griglia di valutazione

<b>VALUTAZIONE</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>CAPACITÀ</b>
OTTIMO	Dimostra una conoscenza approfondita, completa e organica di quanto svolto del programma.	Offre attenzione, partecipazione, collaborazione, impegno personale e originale.
DISTINTO	Dimostra una conoscenza organica di quanto svolto del programma.	Offre attenzione, partecipazione e impegno personale.
BUONO	Dimostra una buona conoscenza di quanto svolto del programma.	Offre attenzione e partecipazione.
DISCRETO	Dimostra una conoscenza discreta di quanto svolto del programma.	Offre impegno parziale o discontinuo.
SUFFICIENTE	Dimostra una conoscenza accettabile di quanto svolto del programma.	Offre impegno minimo e superficiale.